

Der Drache (12 Karten)

2013



Sobald eine Karte mit einem Drachen aufgedeckt wird, legt der Spieler sie wie gewohnt an und darf einen Gefolgsmann darauf setzen. Dann wird das Spiel kurz unterbrochen – **der Drache zieht!**

Beginnend mit dem Spieler, der am Zug ist, muss reihum jeder Mitspieler den Drachen **genau um eine Karte waagrecht oder senkrecht bewegen**.

Der Drache zieht immer **6 Karten** weit, unabhängig von der Anzahl der Mitspieler (**Ausnahme**: Sackgasse, siehe unten).

Er darf keine Karte zweimal betreten. Außerdem ist die Karte mit der Fee tabu (siehe unten). Immer wenn der Drache eine Karte betritt, auf der ein oder mehrere Gefogsleute stehen, kommen alle Gefogsleute direkt **zu den jeweiligen Spielern** zurück. Nachdem der Drache gezogen wurde, geht das Spiel normal weiter.

Sackgasse: Zieht der Drache auf eine Karte, von der er nicht mehr regelgerecht weiterziehen kann, so ist seine Bewegung vorzeitig beendet.

Achtung: Solange noch keine Vulkankarte aufgedeckt wurde, und der Drache sich noch außerhalb des Spielfelds befindet, wird er nicht gezogen. **Die Karte wird offen zur Seite gelegt**, und dafür eine neue Karte gezogen. Sobald der Drache im Spiel ist, werden alle zur Seite gelegten Drachenkarten eingemischt und das Spiel geht normal weiter.



Beispiel mit 4 Spielern:

Der Drache startet unten rechts.

1. Spieler A zieht ihn nach **oben**,
2. Spieler B zieht nach **links**,
3. Spieler C zieht nach **unten**,
4. Spieler D zieht nach **links** –

Der Drache darf nicht nach rechts, weil er in diesem Zug schon einmal dort war.

5. Dann ist nochmals Spieler A an der Reihe und zieht nach **oben**.
6. Dann zieht Spieler B nochmals nach **oben** und die Bewegung des Drachen ist beendet.

Der **blaue** und der **rote** Gefolgsmann kommen zum jeweiligen Besitzer in den Vorrat zurück.

Der Drache (12 Karten)

2010



Sobald eine Karte mit einem Drachen aufgedeckt wird, legt der Spieler sie wie gewohnt an und darf einen Gefolgsmann darauf setzen. Dann wird das Spiel kurz unterbrochen – **der Drache zieht!**

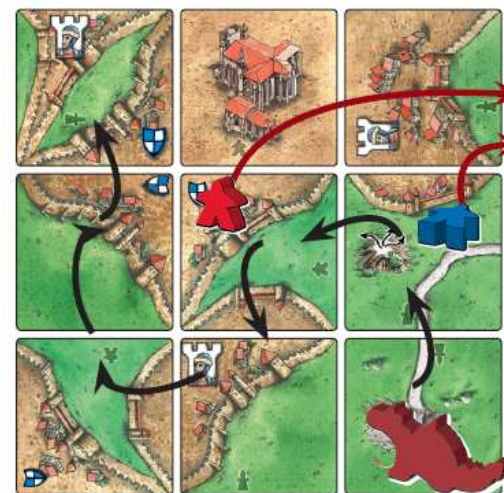
Beginnend beim Spieler, der am Zug ist, muss reihum jeder Mitspieler den Drachen **genau um eine Karte waagrecht oder senkrecht bewegen**. Der Drache zieht immer 6 Karten weit, unabhängig von der Anzahl der Mitspieler (Ausnahme: Sackgasse, siehe unten).

1

Er darf keine Karte zweimal betreten. Außerdem ist die Karte mit der Fee tabu (siehe unten). Immer wenn der Drache eine Karte betritt, auf der ein oder mehrer Gefogsleute stehen, kommen alle Gefogsleute direkt **zum jeweiligen Spieler** zurück. Nachdem der Drache gezogen wurde, geht das Spiel normal weiter.

Sackgasse: Zieht der Drache auf eine Karte, von der er nicht mehr regelgerecht weiterziehen kann, so ist seine Bewegung vorzeitig beendet.

Achtung: Solange noch keine Vulkankarte aufgedeckt wurde, und der Drache sich noch außerhalb des Spielfelds befindet, wird er nicht gezogen. **Die Karte wird normal angelegt**, und dafür eine neue Karte gezogen. Sobald der Drache im Spiel ist, werden alle zur Seite gelegten Drachenkarten eingemischt und das Spiel geht normal weiter.



Beispiel mit 4 Spielern:

Der Drache startet unten rechts.

Spieler A zieht ihn nach oben, Spieler B zieht nach links, Spieler C zieht nach unten, Spieler D zieht nach links – **er darf nicht nach rechts.**

Dann ist nochmals Spieler A an der Reihe und zieht nach oben.

Dann zieht Spieler B nochmals nach oben und die Bewegung des Drachen ist beendet. Der **blaue** und der **rote** Gefolgsmann kommen zum jeweiligen Besitzer in den Vorrat zurück.

Drache - Vergleich 2013 mit 2010:
Unterschiede sind markiert.

Version 2013 - Beispiel: Die 6 Schritte des Drachens sind durchnummeriert.